ふしぎの海のナディア

●ナムコ/3月発売予定/6,500円(予価)/ADV

今度のナムコの新作はアドベンチャーだ！

NHKで放映中のTV人気アニメーション「ふしぎの海のナディア」がアドベンチャーゲームになって登場するのだ！

今度のナムコの新作は、現在NHKで放映中のTVアニメーション「ふしぎの海のナディア」のアドベンチャーゲームだ。

ゲームストーリーは、TVアニメ版のストーリーをナムコ風にアレンジしたもの。ストーリーは全6章で構成されていて、まず舞台は1889年のパリから始まる。その後、エッフェル塔、見知らぬ島、エジプトなどへ場面は移り、そして最後には深海や空中へまで繰り広げられていくのだ。容量も8メガと大容量なので、迫力あるビジュアルシーンが期待できるぞ。また、このゲームはアドベンチャー要素だけではなく、RPGのように4人までパーティを組んで行動したり、アクションモードになったりと、いろいろな要素がミックスされているのだ。

前作はスポーツ、そして今回はアドベンチャーと、メガドライブでは数が少ないジャンルのソフトを出してくれるのが嬉しい。どんな出来になるかがヒジョーに楽しみだね！



ゲームはこ〜んな感じ

ADV いわゆるフツーのモード



RPG のような移動モード



どこから見てもRPGだが、一応アドベンチャーなので、連れて歩くメンバーはちゃんと決まっている。

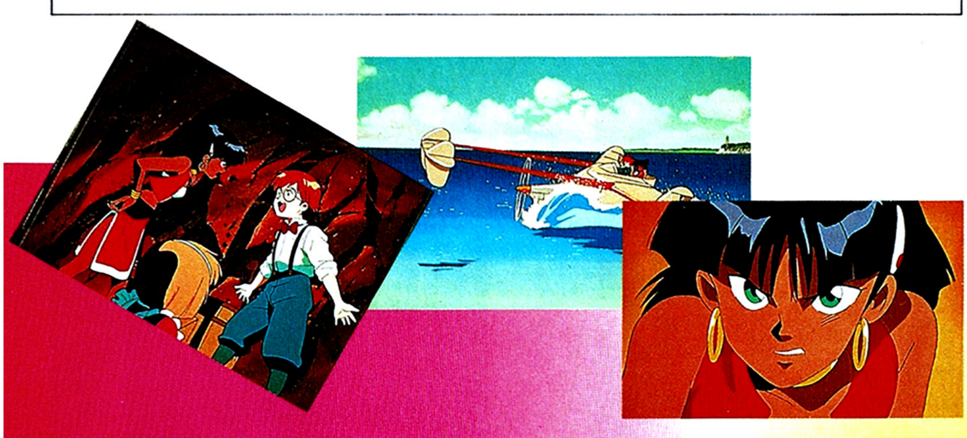
ACT 感覚の救出シーン



ときにはアクションモードに早変わり。窮地に陥ったナディアをうまく助けだせるかな。

このゲームはただのアドベンチャーではない。RPGのように、4人パーティーを組んで移動したり、飛行機に乗るときにはアクションモードに変わるなど、いろんな要素がミックスされているのだ。





胸にブルーウォーターの宝石をかけ、ライオンのキングとともに船着き場にかけていくナディア。そんな彼女に一目惚れしたジャンはそのあとを追っていく。

彼女をつけ狙う悪党3人組グランディスたち。エッフェル塔に追い詰められたナディアを、からくも飛行機で救い出すジャン。

ナデイアとジャンは深まる謎を追求すべく冒険を続ける中、またしてもナディアが捕らえられる。罠が仕掛けられた洞窟や謎の巨大潜水艦での出来事。裏切りや、芽生える友情。そしてナディアの持つブルーウォーターを狙うガーゴイル……。

熾烈な戦いが続き、ついにブルーウォーターの謎が解き開かされるときがきた！

ふしぎの海のナディア　金曜夜7:30〜8:00/NHK/放映中

『BEEP! メガドライブ』1991年2月号掲載



ふしぎの海のナディア

ナムコ／3月19日発売予定／6,500円／ADV／8M

現在NHKで放映中のアニメーション「ふしぎの海のナディア」がメガドラのアドベンチャーゲームになったぞ。ナディアたちの冒険が再び体験できちゃうなんて、感激だねよっ！

誰にでも楽しめるアドベンチャーゲーム

ナムコによるとこの「ふしぎの海のナディア」は原作のイメージを壊さないよう随所にビジュアルシーンを入れたため、8メガロムになっちゃったんだそうだ。でもそのくせ、6,500円という低価格を実現しているのにはビックリだよね。ゲームのほうもそれほど難しい謎解きはなく、どちらかといえば絵物語を読んでいるかのように進んでいく。〝誰にでも楽しめる作品を〟というナムコのメガドラに対する新しい方向性を感じるゲームだぞ。

オープニングはカラオケ付き



メガドラ版「ナディア」のオープニングは、TV版のオープニングとそっくりに作られている。画面下に主題歌の歌詞が流れるところまで同じだぞ。さあ、みんなで歌いましょう！

1 1889年・パリ。ジャンとナディア、運命の出会い

～序幕～ナディアにひと目ボレ

場所はパリ。ジャンは、ここパリで開催されている万国博覧会の国際飛行コンテストに参加するためはるばるル＝アーブルからやってきた発明好きの少年だ。物語は、ジャンの横を黒い肌の女の子が通り過ぎたところから始まる。その女の子にひと目ぼれしちゃったジャンは彼女を捜しに街まで追いかけるのだが……。



最初の舞台は船着き場。もちろん、ジャンがひと目ぼれした女の子はナディアであることはいうまでもない。

今回登場する主要キャラクターの紹介だ！



ジャン

本ゲームの主人公。行方不明になった船乗りのお父さんを、自分で発明した飛行機に乗って捜しに行くのが夢という科学大好き少年だ。数々の発明品でナディアの危機を救ってくれる頼もしい味方だ。



ナディア

この物語のヒロインであり、本ゲームのもうひとりの主人公である。胸に神秘の宝石ブルーウォーターをかけているが、これは物語が進むにつれ、彼女の出生の秘密とともに明かされていくことだろう。



グラタン

グランディス一味

万能戦車グラタンに乗り、ナディアのブルーウォーターをつけ狙うちょっとオッチョコチョイな3人組。あねさんと呼ばれるグランディスと、手下であるハンソン、サンソンの漫才が楽しい(？)。

SCENE 1 パリの街を探索してみよう ナディアはどこにいるのかな？

パリ市街

ここで紹介する5つの場所は、船着き場からナディアを追ってきたジャンがナディアを捜し出すまでのシーンだ。街の人から情報を聞き出し、ナディアの手がかりを見つけよう。船着き場とほかの場所を結ぶ場所なので、ちょくちょく立ち寄ることになるはずだ。また、ここでジャンは一度ナディアと会うことができるんだけど、その前に彼女を助ける手だてを考えなくてはならないだろうね。



酔っぱらいやグランディスたちがジャンの恋路の邪魔をするぞ。

エントランス

エントランスは万博博覧会の入口のため、いつもあふれる人でごったがえしている。ここにいる人々から聞ける話は、ジャンにとってあまり役に立たないが、飛行場やサーカス、エッフェル塔に行くには、その分岐点であるエントランスを一度通らなければならないので一番立ち寄る場所かもしれない。ちなみに、場所を移動するときは直接歩いて行く方法と、コマンドで移動する2種類があるぞ。



噴水の前はいつも人がいっぱい。待ち合わせでもしているのかな。

飛行場

飛行場は万博の見どころの1つである国際飛行コンテストが開かれている場所だ。ジャンのおじさんが飛行機の整備しているのでいろんな話を聞くことができる。ところで、おじさんが整備している飛行機は国際飛行コンテスト用に造られたものらしい。つまり、この飛行機は空を飛べるわけなんだね。でもその前に、まずはおじさんの頼み事をいくつか聞いてあげることを忘れないように。



当時にしてはあまりに先進的なデザインの飛行機。本当に飛ぶの？

サーカス

ナディアがグランディス一味に襲われたときに見せたあの驚異的な身の軽さを覚えている人だったら、サーカスという言葉を聞いてピンとくるかもしれない。そう、ナディアはサーカスの一員だったからこそ、あんな動きができたわけだ。ナディアの名前を知っていれば、サーカスの門番が中に通してくれるだろう。でも、ナディアがサーカスで働いていることはグランディス一味も感づいているのだ。



サーカスのどこかで、ポスターを見つけることができなかったかな。

エッフェル塔

建築されたばかりのエッフェル塔はパリの新しいシンボルだ。このエッフェル塔の展望台に上がることができれば、ナディアとの再会はもうすぐだ。ただナディアは不幸な境遇の中で育ったためか、ジャンになかなか心を開いてくれない。ブルーウォーターの話をすると警戒されて逃げられてしまうのだ。ちなみに展望台では2度、ナディアに会うことになる。高所恐怖症の人は覚悟しておこう。



やっとナディアと話ができた！苦労したぶん、喜びもひとしお。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 3 月号掲載

SCENE2

追いつめられたナディアを救え！

展望台でいったんナディアと分かれたジャンは、船室に戻って偶然お父さんの手紙を見つける。その手紙の内容は、なんとナディアが持っているブルーウォーターが幻の大陸の手がかりを握っている、というものだった。ナディアにこのことを伝えようと急ぐジャンだが、サーカス場ではグランディスたちの魔の手がナディアに……。第１章のクライマックスの舞台は、エッフェル塔の最上部だ！

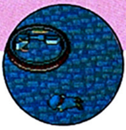


バイクで逃げるふたりに、グラタンの攻撃がヒット。ナディアとはまたもや別れ離れになってしまう。

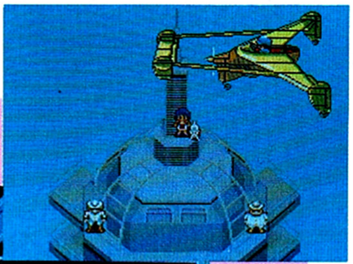


あっ、ナディアが３人組に狙われている！　頭を使って切り抜けよう。

かわいそうなジャン



ジャンは、ことあるごとに気絶する。ちょっとかわいそうだな。





飛行機を使って、空からナディアを救出！　男ならここでキザなセリフでも言ってみたいところだ。でも、このあとが……。

2 見知らぬ島に不時着した2人と1匹。ここはどこ？

“巨大な海の怪物”の正体とは何なのか……

ナディアを助けたはいいものの、飛行機のエンジンはすぐに故障して小島に墜落することになる。とりあえず一日休んでから島のまわりを調べてみよう。前日と違うことが起きているはずなのだ。





体育座りがカワイイ２人と１匹。

またまた来ました3人組。さあどうする？



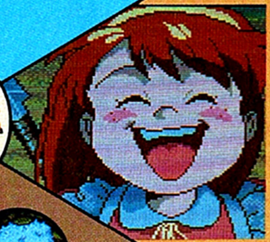
洞窟で、２人はある日記を見つけた。日記の内容は“巨大な海の怪物”に襲われた家族のもので、これを読んだかぎりでは日記の持ち主の娘であるマリー以外はみんな“巨大な海の怪物”にやられてしまったようだ。苦労して洞窟を抜けたジャンたちだが、そこにはふたりを待ちかまえていたグランディスの姿がいた。



洞窟の内部は見通しが悪いのだ。

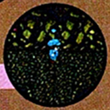
長老に試されるジャン。洞窟の謎を解け！



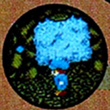


グラタンの攻撃でジャンとナディアのまわりは火の海に。しかし、ここでふたりは何者かに導かれて洞窟へ逃げる。洞窟の先にある村でナディアは村人から歓迎されるが、ジャンは肌の色が違うと信用されない。村人に認めてもらうため、ジャンは試練を受けるが……。

試練の洞窟はワナだらけ。しかけを見破ることができるかな



3色ボタン



扉

村人から仲間として認めてもらうため、ジャンは危険な試練が待ちかまえている洞窟へと。この洞窟のしかけは３色のボタンを押す順番と仮面の向きで決まる。解法を覚えてしまおう。



仮面



？？？

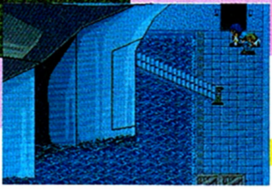
ふしぎの海のナディア

謎の船が登場し、いよいよ物語は核心に……

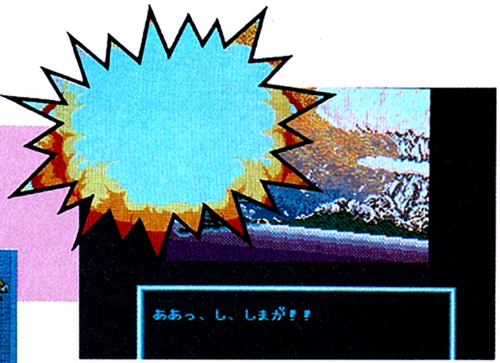
試練の洞窟を見事にクリアしたジャンは、うやく村人たちに一員として認めてもらえた。しかし、グラタンの急襲によってまたまた事態は急変。ジャンたち３人をかくまうため、村長は洞窟の奥に３人を案内する。驚くべきことに、洞窟の奥の水路には見たこともない巨大な鋼鉄の船が停泊していたのであった。島から離れた謎の船とそのあとを追うグラタン。だがその直後、島に一条の光が放たれ、島は跡形もなく消しとんでしまったのだ！



どこまでも追って来るグランディス一味。もう何とかしてくれー！



現代の科学技術でも考えられないデッキと鋼鉄鑑が目の前に。次章、物語の全貌がついに明かされる！



To Be Continued!



ふしぎの海のナディア

ナムコ/3月19日発売予定/6,500円/ADV/8M

メガドラのアドベンチャーとして、あのナディアがやってきた！　今月は物語の中盤にあたる第3章から第4章までを紹介。ナディアファンならずとも、注目の作品ですゾ。

8メガでADVならではの演出面を強化

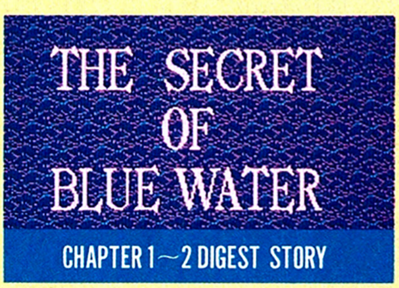
この「ふしぎの海のナディア」は、メガドラソフト全体の中でもかなり異色のゲームだと言えるだろう。ただ、アクションゲームの比率が多いメガドライブにとっては、こういう息抜きできるアドベンチャーゲームがあることはとても重要なんじゃないだろうか。またこの「ふしぎの海のナディア」、はシナリオを楽しんでもらうという点に一番気を遣っていて、誰にでも遊べる作品にしようという雰囲気を感じる。８メガＲＯＭを採用したおかげでビジュアルシーンもふんだんにおり込まれ、原作の雰囲気を壊さないようなゲーム作りがされているのは、ナムコならではのうまさだと思う。

TV版ナディアも観てるかな



TV版ナディアと、ゲームのオープニングはかなり似ている。

先月までのあらすじの紹介だぞ!!



1889年・パリ。ジャンは、ここパリで開催される万国博覧会の国際飛行コンテストに参加するために、はるばるル＝アーブル地方からやってきた発明好きな少年だ。コンテストを間近にひかえたある日、ジャンは船着場で褐色の肌をしたひとりの女の子とすれ違った。その女の子の名前はナディア。ナディアにひと目ぼれしたジャンは、彼女を捜しにパリ市街に向かうのであった。

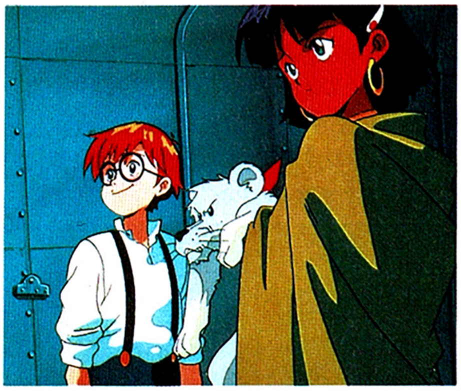
エッフェル塔でついにナディアと会うことができたジャンだったが、彼女の胸にかかった神秘の宝石ブルーウォーターを狙うグランディス一味のおかげで、すぐにナディアと離ればなれになってしまう。ナディアを助けようと後を追うジャンは、最後にはエッフェル塔のてっぺんまで追いつめられたナディアを自家製飛行機で助け出すという離れ技を演じる。が、途中でこの飛行機は故障して、見知らぬ島に不時着することになってしまう。その島で女の子マリーや謎の村人たちと出会う２人。村人たちから与えられた試練を乗り越え、ジャンは島の地下にある巨大な鉄の船の前に案内された。その船に乗り込んだはいいが、船が島を離れると同時に空から一条の光が島に降り、島は跡形もなくなってしまった……！


ジャンがナディアにひと目ぼれ。ここから物語は始まっていく。


謎の鋼鉄艦に乗り込む3人と一匹。島のみんなは無事だろうか？

『BEEP! メガドライブ』1991 年 4 月号掲載

CHAPTER 3 間一髪で島の大爆発から逃れたジャンたち。でもここはどこ？





ジャンは19世紀ならではの科学の子。驚異の技術に感動するばかり。



突然扉からひとりの美しい女性が登場。ナディア、ピンチか!?

村長さんに言われるまま洞窟の奥にあった鋼鉄艦に乗り込んだジャンたち。しかし、船が出航してすぐ後で起こった島の爆発は何だったのか。長老さんは無事でいるだろうか……。そう心配するナディアに対し、ジャンのほうはいたって脳天気。とりあえず、ここは足をくじいたマリーをお医者さんに早く看せることを考えよう。ジャンが扉を調べていると、突然その扉が開いた。「ようこそ、ノーチラス号へ、子供たち。私はこの艦の副長を務めるエレクトラです」と後女は言った。

謎の美女、エレクトラ登場！ ノーチラス号の副長なんだってさ

エレクトラの姿を見てすっかり安心したジャンは、彼女にいろいろ話し始めた。ただナディアだけは、警戒したまま黙ってふたりの会話を聞いている。ところで、マリーがすごい熱を出していることにエレクトラは気づいた。心配するナディアにエレクトラは動じず、船内の医務室に案内してくれる。どうやらジャンがエレクトラの話に夢中なのがおもしろくないらしく、ナディアは不機嫌そうだ。



副長とは艦長の手伝いをする船の中で２番目に偉い人のことです。



19世紀の医療技術をはるかに超えた技術。風邪も一発で治せるのだ。



エレクトラの部屋の中を調べてみよう。何かあるかもしれないよ。

ノーチラスは潜水艦だった！ 現代の科学水準をも超える性能

エレクトラの部屋に案内され、船内の話を聞いて感心するばかりのジャン。途中エレクトラがブリッジに呼び出されるので、このときとばかりにジャンは得意の好奇心で部屋を調べることにした。おかげでブリッジの様子をのぞくことはできたが、「遺産」「ガーフィッシュ」という言葉が出てきて、謎は深まるのみ。なぜこの潜水艦は航行しているのだろうか。



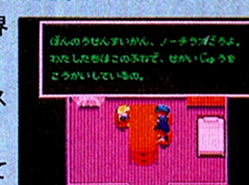
ブリッジの様子で、本船が潜水艦だということがわかる。



いくら物知りのジャンだからって、謎の『遺跡』なんかわかりまへん。

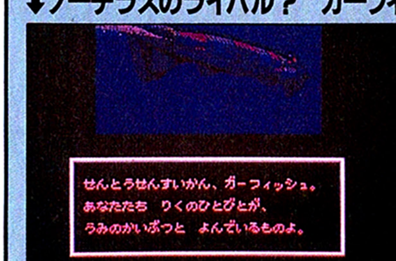
ノーチラスの目的「打倒ガーゴイル！」

ノーチラス号は世界征服を企む秘密結社、ネオ＝アトランティスの怪潜水艦を追って、世界中の海を航海している万能潜水艦だ。彼らの科学力はこの時代のそれよりはるかに進んでいる。その力は世界中の軍隊が集まったとしても、ガーフィッシュ一隻沈められるか怪しいほどらしい。ノーチラス号の船員も陸の世界との関係を絶ち、極秘理に行動している。



エレクトラはわかりやすくノーチラス号の目的を教えてくれるぞ。

⬇ノーチラスのライバル？ "ガーフィッシュ"



ネオ＝アトランティスの戦闘潜水艦。各地で船を沈めた海獣だと思われている。さまざまな武器を搭載している。

今回から登場する主要キャラクター

ネモ船長

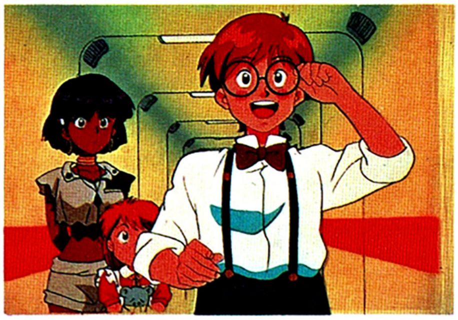


万能潜水艦ノーチラス号の船長。無口だが強靱な意志のもち主。ガーゴイルの野望を打ち砕くため生きており、目的の達成にはその手段を選ばない非情な男だ。

エレクトラ



ネモ船長の厚い信頼を受けているノーチラス号の副官兼秘書。だが、ネモに対して信頼をおいているかどうかは怪しい。ジャンを弟のようにかわいがってくれる。



潜水艦内部をエレクトラに案内してもらおう

ブリッジから戻ってきたエレクトラはジャンたちに艦内を案内してあげると言ってくれた。潜水艦とはいえ、数十人もの人間を何年も生活させることができるほどの施設があり、その内部は驚くほど広い。この際船室と船室がどうつながっているのかを調べるつもりで、全部の部屋をのぞいてみたほうがいいだろう。

また、ノーチラス号は19世紀当時では考えられなかったような超近代的設備が揃っている。たとえば艦内を快適な温度に保っている冷房施設、たいがいの病気なら薬で治してしまう医療施設……。動力部に常温対消滅エンジンなんて、とんでもない無限駆動機関を積んでいるところが、ＳＦの「ナディア」らしい。

これが 万能潜水艦ノーチラスの内部だ！



〝ノーチラス〟とはオウム貝のことを意味する。これは「ナディア」の原作であるＪ．ベルヌの「海底二万海里」に出てくる潜水艦の名前であり、この冒険小説のおかげでノーチラスという言葉が潜水艦をイメージさせるようになったといっても過言ではないのだ。実際、ベルヌがつけた空想の潜水艦は、北米洋を潜行して北極に達する記録を作った、世界初の原子力潜水艦の名前としても使われている。ただ､「ナディア」に出て来るノーチラス号のイメージはほとんど宇宙船のようだぞ。

etc. TV版ノーチラス



潜水艦というより、宇宙船としか思えないなあ。



グランディスたちは独房に閉じ込められている。ちょっとかわいそうな気もするな。

1. ブリッジ



ノーチラスの中枢部。ネモ船長以下、副長のエレクトラなど一流のクルーが常備している。でもこの部屋だけなぜかレトロ調なのは、船長の趣味なんでしょうか。

2. 食堂



エレクトラとネモ船長以外のほとんどの船員が、ここで食事をとる。ノーチラス号はほとんど陸に上がらないためか、肉料理はやはり少なくなりがちのようだ。

3. 医務室



病気やケガしたときは、ここに来てお医者様に看てもらうのが一番。マリーや子ライオンのキングは最初ここにいるぞ。どんな病気も一発で治せるとの評判です。

4. 配電室



ノーチラス号の電気関係の中枢を司るコントロール室だ。この配電室に細工をすれば、ノーチラス号全体を混乱させるのはそれほど難しいことではないだろう。

5. ロッカールーム



船員の私物を入れてあるロッカールーム。ただ、他人のプライベートな部分を荒し回るのはあまり感心できません。アドベンチャーとはいえ、社会のルールは守ること。

6. 船長室



ネモ船長しか入れない特別な部屋。船長の趣味であるパイプオルガンが中央に置かれている。その音色は、なぜかナディアを懐かしい気分にさせるようだ……。

7. 魚雷発射室



戦闘時にはブリッジに次いで重要な場所となる魚雷発射室。敵艦ガーフィッシュと戦う場合、魚雷攻撃の支援はまず欠かせない。その道のプロがもち場についている。

8. 食料庫



船員の食料のほとんどをまかなっている食料庫。ライオンの子を入れないように、エレクトラに注意されてしまうだろう。食料庫は左右に一部屋ずつ配置されている。

9. 倉庫



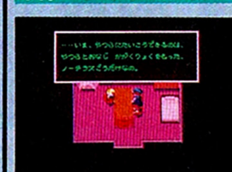
機械の修理用の部品が置いてある倉庫。この倉庫も左右に一部屋ずつ配置されている。どんな部品が置いてあるのか、ちょっと箱の中身をのぞいてしまいましょう。

10. 通信室



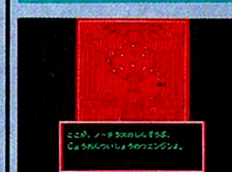
世界中のありとあらゆる無線を傍受できる通信室。この施設のおかげでガーフィッシュの動きを知ることができるのだ。世界情勢もこれでバッチリ……だと思う。

11. エレクトラの部屋



エレクトラの個室。ジャンはエレクトラに気に入られているので、一番よく行くことになる場所じゃないかな。ナディアはそこが気に食わないようだけど(嫉妬？)。

12. エンジンルーム



ノーチラス号の心臓部は、２基の常温対消滅エンジンだ。このエンジンがどうやって動いているのかは不明。でも、アトランティスの遺産のひとつであることは確か。

13. 独房



艦の規律を乱した者が入れられる独房。２室用意されているが、めったなことでは使われない。ただ現在１室はグランディス一味が使用中のようであります(？)。

14. 潜行艇乗り込み口



ここからノーチラスに備えつけられている潜行艇に乗り込むことができる。この潜行艇は物語が進むと自然と使う場面があるので、何回も行く必要はない。

15. 格納庫



ノーチラス号の格納庫。島の爆発に巻き込まれたところを回収したグラタン戦車が置かれている。あの大きいグラタン戦車がラクラク入っちゃうほど格納庫は広いのだ。

16. 船員部屋



船員達が寝泊まりする船員部屋。たいがい船員達は全員もち回りの仕事についている。普通はみんな出払っていて誰もいないから、来てもあまり意味がないはずだ。

ガーゴイルの急襲！ 捕らわれのナディア、そして不審な行動をとる人物……

さて、ブリッジから帰るとマリーのぐあいがだいぶよくなったとの報告が入ってきた。倉庫から栄養剤を持ってきてくれとお医者様から頼まれるので、さっそく行ってあげよう。

医務室に栄養剤を届けた後、船内に緊急ブザーが鳴り響いた。戦闘だ！ それもレーダーにもソナーにも反応がないのに、いつの間にかガーフィッシュに接舷(せつげん)されていたのだ。艦内が白兵戦になることを知らなかったジャンたちは、エレクトラの部屋に行く途中、ガーゴイルの手下たちに追いつめられてしまう。奴らの目的はナディアだったのだ！ 潜行艇(せんこうてい)でナディアを助けに行こうとするジャンをネモは制止し、ノーチラス号を修理してから追ったほうが早いと忠告をしてくれた。

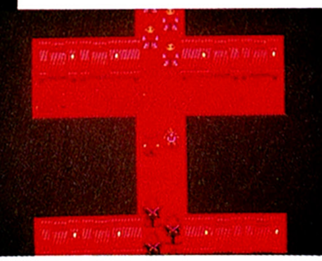


マリーの熱も下がったようで、これで一安心。栄養剤を探しに行こう。



いつの間にか敵に乗り込まれてしまっていた。ナディアが危ない！

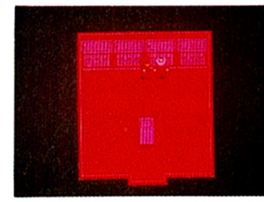
うわっはさまれたっ



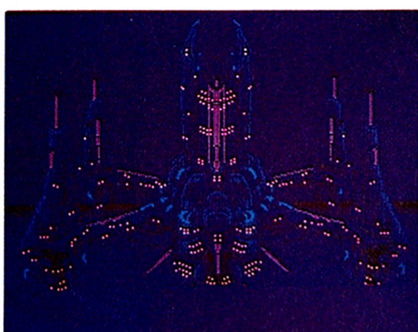
エンジンを一刻も早く修理し、ナディアを助けに行こう！







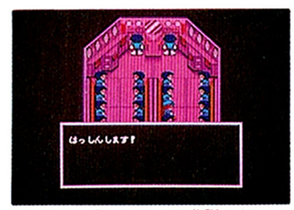
そして対決！ ガーゴイルの移動要塞からナディアを助け出せ




ガーフィッシュの攻撃より、ノーチラス号の防御システムのほうが上だ。



特殊工作隊による敵要塞破壊作戦を開始！ 残された時間は少ない。



ジャンがチョコンと工作隊にまじって座っているのがカワイイのだ。


ガーフィッシュ数隻と対等に渡り合う超兵器ノーチラス号。強い！

ネモ船長に修理が終わったことを告げると、ついにガーフィッシュの追跡が始まる。修理の手伝いをしてから6時間近く眠った後で、ジャンはエレクトラに起こされた。ブルーウォーターが発するある特殊な周波数の電波を頼りに、ネモはついにガーゴイルの移動要塞を見つけることができたのだ。

ネモはナディアの救出と超兵器バベルシステムを破壊するため、特殊工作隊を潜行艇に乗り込ませる作戦を立てる。ノーチラス号とガーフィッシュの雷撃戦を展開し、その隙(すき)に潜行艇を移動要塞に潜入させるというものだ。敵艦による波状攻撃を回避したノーチラス号から、魚雷に紛(まぎ)れて潜行艇が発進した。

厳しい要塞内部のガード、ただひとり残ったジャンの運命やいかに!?

潜行艇は敵要塞にうまく潜り込むことに成功した。作戦隊長であるディーンの話によると、これより工作隊は5班に分かれ、バベルの塔破壊班とナディア救出班に分かれることになるらしい。しかも、作戦時間は60分しかないのである。しかし！ 工作隊の前に、突然ロボットガードが立ちはだかった。

ロボットガードの攻撃によって次々に倒れていく仲間たち。格納庫まで逃げ延(の)びたのは、ジャンとディーンのふたりだけであった。傷を負ったディーンは、要塞の大まかな見取り図と5個ある高性能時限爆弾のうち4個を渡し、身を呈(てい)してロボットガードを破壊する。しかし、ジャンはひとりぼっちになってしまう。


要塞のメインハッチなんかから潜入して、バレないんでしょうか。



強敵！ ロボットガード



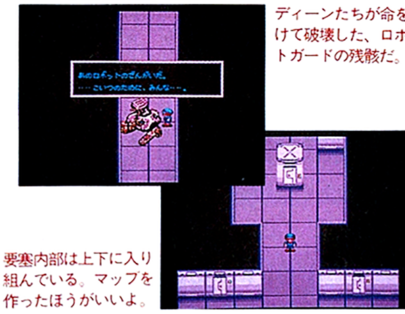
工作隊長のディーンさんの指示を聞こう。でも、この後がねえ……。



いきなり超シリアスな展開。でも、もう後に引くことはできないのだ。

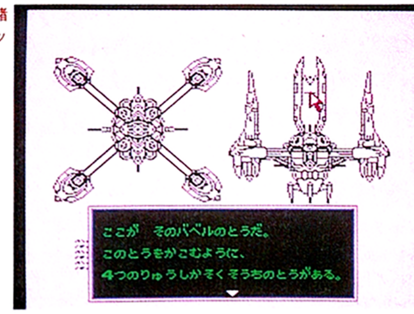
ナディアを捜し出し、要塞内の"バルルシステム"を破壊せよ！

ディーンの遺言は、要塞のエネルギー加速装置を破壊してバベルの塔を使い物にならなくしてくれ、というものだった。ところで、そもそもバベルの塔とは何なのか。じつはこれ、アトランティスが造った反射衛星砲の名称。島ひとつを蒸発させてしまうほどの威力をもつ、アトランティスの超兵器のひとつなのである。ジャンはひとりでこの兵器を破壊し、ナディアも助けなくてはならないわけだ。



ディーンたちが命を賭けて破壊した、ロボットガードの残骸だ。

要塞内部は上下に入り組んでいる。マップを作ったほうがいいよ。



要塞内の見取り図。4つの塔に囲まれる形でバベルの塔がある。

要塞内部をコッソリ紹介

要塞内部はバベルの塔と4つのエネルギー加速装置の計5ブロックに分かれている。ただ敵の本拠地だけあって、敵兵士の見張りが多いため、最初はほとんどのフロアに行くことができないだろう。まずは見つからないように変装したりするのがいいんじゃないかな。

また、ナディアとは意外とあっさり会うことができるはず。ただ彼女は牢屋に閉じ込められているためか、最初は扉ごしでしか話すことができない。牢屋の鍵は赤いマスクの兵隊が持っているらしいが、まずは自分の行動範囲を広げる努力をしないと何も始まらないのだ。マップを作りつつ歩いたほうがいいよ。



兵員宿舎はよく調べるといろんなアイテムがあることがわかるはず。



どこかで薬を入手することもできる。筋肉増強剤ってどこで使う？

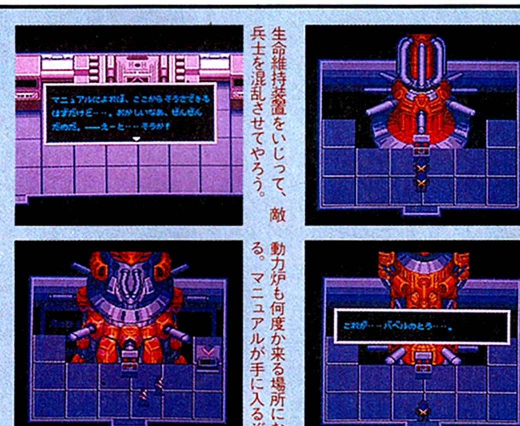
ナディアと再会できるぞ



ディーンによると、ナディアが捕らえられているのはバベルの塔付近らしい。なぜなら、ほかの塔はエネルギーを変換する機械でスペースがないからだそうだ。ナディアはガーゴイルと会ってショックを受けているはず。元気づけてあげよう。

バベルの塔を破壊するには？

バベルの塔には、塔を囲むように粒子加速装置を備えた4つの塔がある。この塔でエネルギーを作りだし、中央にあるバベルの塔でレーザーを撃ち出すわけだ。つまりバベルの塔を破壊するには、まわりの4つの塔を破壊するだけでいいのだ。



生命維持装置をいじって、敵兵士を混乱させてやろう。

全てのエネルギー加速装置に高性能爆弾を仕掛けること。

動力炉も何度か来る場所になる。マニュアルが手に入るぞ。

これがウワサのバベルの塔。こいつの破壊が目的なのだ。

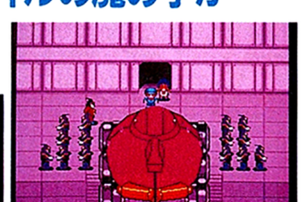
いざ脱出、しかしそこにはすでにガーゴイルの魔の手が……



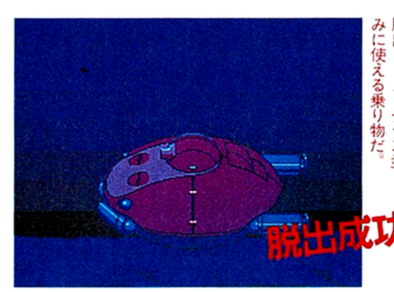
ここまで来ればゴールも近い。早く潜行艇に乗って脱出しよう！



ガーン。こんなに敵の兵士達がいる。しかし、ここで助っ人登場！



やってきましたグラタンちゃん。あわてふためくガーゴイル。



グラタン潜水モードで脱出！ ノーチラス並みに使える乗り物だ。

4つの粒子加速装置に爆弾を仕掛けたら作戦は完了。あとはナディアを連れて潜行艇で脱出するだけだが、なんか話ができすぎ。そう思いつつ格納庫にもどると……やっぱり、扉の外にはガーゴイルとその手下がふたりを待ち伏せていたのだ！ が、そこでグランディスのグラタンが登場。ナディアたちを助けてくれるのだ。バベルの塔も破壊され、ネオ＝アトランティスに大打撃を与えたことは事実。助けてくれた代わりといってはなんだが、グランディスたちはこの1件でノーチラス号に入れてもらえるのだ。

CHAPTER 4 大作戦から一ヶ月後、明かされていくアトランティスの謎





航海日誌をつけているジャン。意外マメな性格なのかも知れない。

船長じきじきにナディアと話し合いたいだなんて、何が起きたんだろう。

ガーゴイルの追撃を受けることなく、ここ一ヶ月順調な航海を続けていたある日、ネモとエレクトラがジャンとナディアのところにやって来て、ふたりきりで話をしたいともちかけて来た。エレクトラには自分に13年前まではジャンと同じぐらいの弟がいたこと、彼女が生まれた国は太平洋に浮かぶ島、バンデルガンド帝国で、あることを教えてくれたのであった。



ナディアの嫉妬は恐いです。ビシビシ詰めよられるジャンの姿だ。

船員室をのぞいてみよう

いままで誰もいなかった船員室に、ナディアやジャンたちの部屋が割り当てされた。男性班はサンソン、ハンソン、ジャンの3人。女性班はグランディス、ナディア、マリーそしてキング(?)だ。



ほとんどマリーのオモチャにされているキング。何かかわいそう。



おっ、サンソンとハンソンが一緒に部屋にいるなんて珍しいねえ。

ふしぎの海のナディア

石版を探すため、海底を調査するネモたち

船長室に呼ばれたサンソン、ハンソン、ジャンの3人は、海のアトランティスを見つける鍵となる石版を一緒に探してきてほしいと頼まれる。ネモの言うには、ネオ＝アトランティスの海底移動要塞のバベルシステムを破壊したのはいいが、さらにガーゴイルは空のアトランティスを探し始めているそうなのだ。

2万年前、アトランティスは陸のアトランティス、海のアトランティス、空のアトランティスを残して海中に沈んでいった。ガーゴイルはその中のひとつ、空のアトランティスに搭載された超兵器を狙っているらしい。しかし、空のアトランティスを見つけるには、海のアトランティスの出現地域を示す伝承(でんしょう)をしるした石版を手に入れなければならない。



自分も海底探査に行くとでしゃばるグランディスの姉ちゃん。困る。



ほーほー、グランディスさんって、本当はお嬢サマだったのか。



潜水服を着て海底に降りる5人。ジャンの潜水服はやっぱり小さい。



ネモはあくまで司令役。ジャンは石板探す役、トホ。



この辺りが怪しいと思うんだけどなあ、ホントに……。



どうやらエレクトラの思い出に関わる場所らしい。

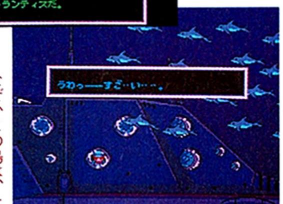
海のアトランティス発見！　神殿に乗り込もう



イルカの大群を抜けると、そこには海中浮遊大陸"海のアトランティス"があるという。



海のアトランティスはアフリカ沖に現れる。うむ、まさに伝承通り。



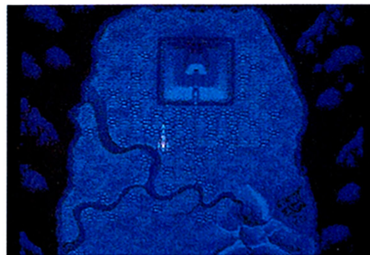
なぜかこの島は、たくさんのイルカ達に守られているようである。

ネモがあの石版を解読した結果、海のアトランティスが次に来る地点が判明した。

突然前方よりイルカの大群が現われ、ノーチラスの前を通り過ぎて行く。乗組員はイルカの大群の向こう側に何かを発見した。解析(かいせき)して電子映像に映ったその姿は……！　石版の記す通り、海中浮遊大陸、海のアトランティスがそこにあった。この神殿の奥深くに、空のアトランティスの秘密が隠されているのだ。ネモたちは潜行艇で海のアトランティスに向かう。そこは深海のはずなのに息をすることができた。2万年前の空気なのだ。

海のアトランティスに隠された「知の仮面」を捜し出せ

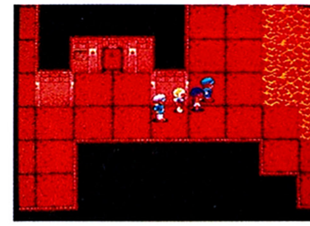
海のアトランティスの神殿は複雑な迷宮になっている。つまりここから先はプレイヤーであるジャンの腕前にかかっているのだ。残念ながら回収した石板には、海のアトランティスへの行き方は書いてあってもその迷宮の構造についてまでは書かれていない。また、迷宮内は一方通行の場所もある。つまり、溶岩に囲まれた迷宮内を先へ先へと進むしかジャンたちに道はないのである。ただ、仕掛けのある部屋の扉には、たいがいその仕掛けを作動させるためのヒントが書かれている。ネモがそのメッセージを読んでくれるので、ここはひとつ純粋に謎解きを楽しんでみよう。



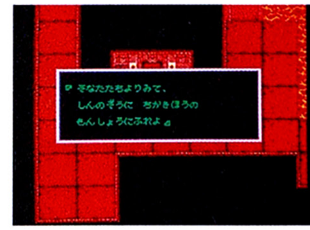
神殿に向かう潜行艇。その中にはどんなワナが待ち受けているのか。



神殿に乗り込むネモ達。不思議なことに、神殿内は呼吸ができちゃう。



さあ、ここからはジャンの出番だ。隠されたワナを見つけ出せ。



古代文字みたいなものは、ネモが解読してくれるので助かる。

仕掛けを見破ることができるかな？

神殿内の仕掛けはかなり豊富だ。中には、仕掛けどうしが組み合わさったものもある。たとえば溶岩で満たされたプールがあるとする。このプールから離れた場所にある仕掛けを作動させないと、溶岩がひいて階段が現われなかったりするのだ。何かの仕掛けを作動させたら、まわりで何が起こったのかをしっかりチェックするようにしよう。まあ、扉の石版のメッセージをよく考えればすぐにわかるものばかりだと思う。ただ、六芒星(ろくぼうせい)の仕掛けだけはちょっと難しいかもしれない。六芒星というのは、正三角形を2つ組み合わせて作った6つの頂点をもつ星の形をした図形のこと。6つの頂点を触る順番が正しくないと仕掛けをはずすことができないのだが、注意しないと何度もやるはめになってしまうぞ。



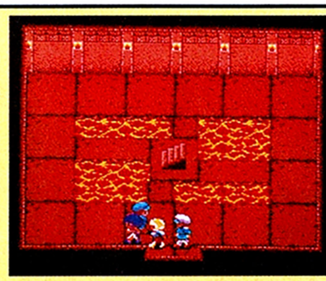
迷宮内からなぜかパリ市街にワープ？ これは幻覚。すぐ戻ろう。

謎のレリーフ



アトランティスに関係するレリーフのようだ。これは触れても大丈夫だぞ。

4つの大天使



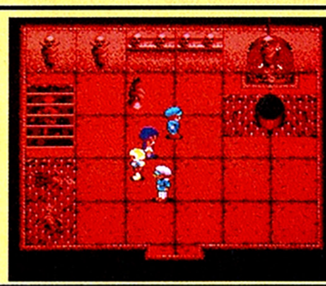
「汝、死人を冒瀆せよ」。てことは、あまり気が進まないけどやるしかない。

3人の乙女



ラファエル、ガブリエル……。メッセージの意味をくみ取ってあげよう。

拷問部屋



これは難しいかも。要するに順番が問題なのだ。単純に考えてみよう。

六芒星



世界を象徴する3人の乙女。誰がこの世の源なんでしょうか。答えは、アレ。

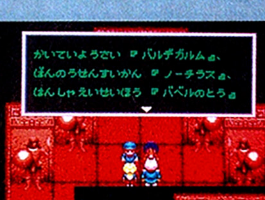
芒星



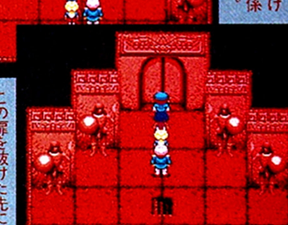
ふたつの戦士の力を同じにするにはどうすればいいのか。頭をしぼれい。

アトランティスの遺産とは

かつては全世界を支配していたほどの科学力をもっていたアトランティス。その知恵のすべてを封じ込めた「知識の仮面」がこの海のアトランティスに眠っている。アトランティスの遺産はそのほか海底要塞バルデガルム、万能潜水艦ノーチラス、反射衛星砲バベルの塔、空中戦艦クリティアマイオスなどがある。いずれも超兵器であり、それひとつで世界を征服することもできるのだ。



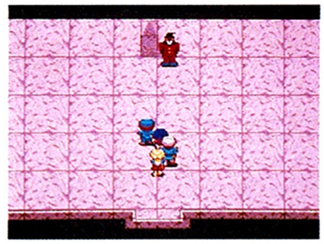
当然ではあるが、やけにアトランティス関係にお詳しいネモ船長。

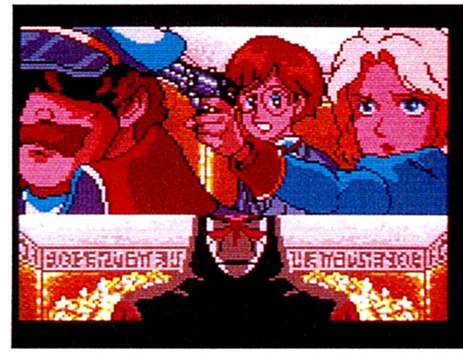


この扉を抜けた先に、「知識の仮面」があるらしいのだが……？

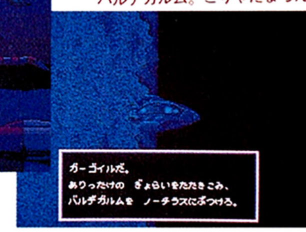
ガーゴイルのワナにはまったネモ。エレクトラさんがスパイだったなんて……!?

最後の扉を開けたネモ。しかしその前には、ガーゴイルの姿があった〳「フッフッフ……遅かったな、ネモ。忘れたのか？　私の所にも、ブルーウォーターはあるのだよ」。そう言って、「知識の仮面」をネモに見せた。同時に、ネモに銃口を向けるエレクトラ。まさか、彼女が裏切り者だったのか!?
「動かないでっ〳　……動けば、撃ちます」。
ちょうどそのころ、ノーチラス船内でもガーゴイルのワナにはめられたことに気付いたしかし、このときすでに20隻以上のガーフィッシュに囲まれていたノーチラスはなすすべもなく大打撃を受けてしまう。さらに、海底要塞をノーチラスの真上から海のアトランティスに叩きつけるガーゴイル。海底要塞、ノーチラス、海のアトランティスすべてが爆発に巻き込まれ、ガーゴイルの笑い声が響いた。


ネモ達より先にガーゴイルが「知識の仮面」を手に入れてしまった。


まさかのエレクトラの裏切り。でも、なぜ彼女がこんなことを?


いくらノーチラス号でも、20隻以上のガーフィッシュには勝てない。

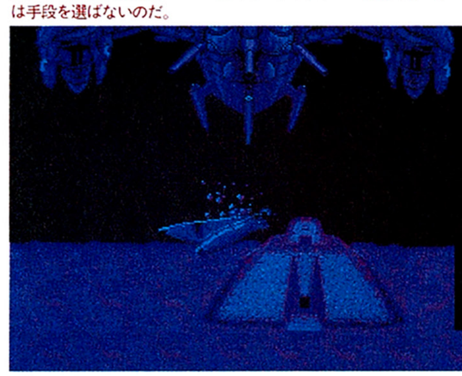


ノーチラスの真上から降ってくるバルデガルム。こりゃたまらん。

戦闘シーンは原作のノリに近い

「ナディア」の舞台は、物語中盤のほとんどが海中となっている。そのため敵ガーゴイルとの戦闘シーンは必然的に〝ノーチラス対ガーフィッシュ〟といった潜水艦どうしのバトルも盛りこまれているのだ。敵味方の艦橋が交互に切り替わりながら攻防を続けていく息詰まる戦闘シーンはTV版そっくりだぞ。




ガーゴイルの冷酷な指示。ネモを倒すためには手段を選ばないのだ。

ノーチラス号ネモ最大の危機



あの大爆発の中で、ネモ達は生き残れるのだろうか……。

ふしぎの海のナディア

CHAPTER5 ～その後の「ナディア」はどうなるの？ ノーチラス号やネモたちは？

エレクトラの裏切りの後、あっと驚くような様々な事実が次々と明るみになっていく。バンデルガンド王国がなぜ滅んだのか、ナディアの出生の秘密、ネモ船長の正体、そしてネオ＝アトランティスの正当なる王位継承者である皇帝陛下とナディアとの関係……。ちなみに現在放映されている「ナディア」の物語は佳境に入り、最終回まであと数回。ノーチラスが復活してクライマックスになっているころだろう。ま、ビデオやLD、資料集などが近々出るから、興味のある人はそちらを買ってみるのもいいんじゃないかな。原作の「海底二万海里」を読んでそのギャップを楽しむのも悪くない。
またノーチラス号の行方や、ガーゴイルに連れ去られたナディアとジャンの運命など、残りの章も目が離せないのだ。




ネオ＝アトランティスの皇帝陛下と御対面。マスクの下の素顔は？


げげーん、空中要塞クリティアマイオスが復活しているではないか！



生きる希望をなくしたジャン。ナディアが彼を勇気づけようとする。

ふしぎの海のナディア

遭難2　「ネオ　アトランティス」の章で、スーパーキャッチ光線を止めるために、ドアを破らなければならないという場面まで進みました。しかし、そのドアがどうしても壊せません。ここで「けんじゅう」を使っても、「ここでは使えない」みたいなメッセージが出るだけです。いったいどうすればいいのでしょうか？

（長崎県・土井貴智）

救出2　状況からいって、その場面は倉庫から武器を取るためにエンジンルームで細工をした直後だね？　じつは、この場面で倉庫から入手しなければならないアイテムはまだあるのだ。それはどこにあるかというと、君が「けんじゅう」を発見した倉庫のすぐそばにある、もう１つの倉庫だ。そこで「ダイナマイト」を入手したら、例のドアの前で使えば破壊できるぞ。

この部屋の中に入ると、機械の使い方がわからなくてジャンが困るけど、食堂にあった本を持ってきて読めば大丈夫。そのあとネモ船長とエレクトラに合流すると、それまでカギのかかっていたドアがすべて開いているはずだ。

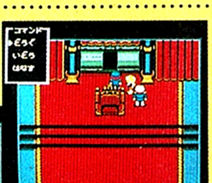
そうしたら赤いじゅうたんが敷いてある部屋に入り、奥の壁にある隠し通路をくぐればこの章のクライマックスに突入だ。



２つある倉庫から、それぞれダイナマイトとけんじゅうを取っておく。



ダイナマイトを例のドアの前で使う。あとは部屋の中へ。



最後はこの部屋の奥を調べて、通路を発見するだけだ。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 10 月号掲載